



A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos

Rafael Laytynher Silva¹

RESUMO

As histórias em quadrinhos surgiram entre o final do século XIX e começo do século XX. Elas passaram a ser chamadas assim, quando foram introduzidos balões com falas de personagens nos desenhos. Por serem um produto de grande circulação, muitas mensagens ideológicas foram inseridas nas histórias e na composição dos personagens. Assim, esse artigo busca estudar o gênero textual “histórias em quadrinhos”: sua origem, importância e simbolismo na história contemporânea; entender o conceito de herói, super-herói e anti-herói, exemplificando a partir da composição dos personagens *Batman*, *Superman* e *O Justiceiro*; pesquisar sobre ideologias nas histórias em quadrinhos e nos personagens citados e observar como o leitor pode ser estimulado à prática da leitura crítica por meio do conhecimento de tais ideologias.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; ideologias; super-herói; formação de leitores críticos

INTRODUÇÃO

A arte sequencial, que significa contar histórias por meio de figuras, é comum ao homem desde a antiguidade. Esse tipo de narração aparecia em tapeçarias, vitrais, mosaicos etc. A própria Igreja, na Idade Média, utilizava de tal arte para expor os episódios da vida dos homens santos em imagens, numa época onde ler era privilégio de poucos.

Com o passar do tempo, mais precisamente no século XIX, a arte sequencial se consolidou como uma forma de produção cultural que visava se tornar um bem de consumo de uma grande quantidade de leitores: a cultura de massa. Isso porque antes a ideia de cultura e educação era associada à classe alta da sociedade. Assim, no contexto

¹ Graduado em Letras e Artes pela Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC.

onde o capitalismo se firmou como modo de produção dominante, surgiram as “Histórias em quadrinhos”.

O termo “história em quadrinhos” só foi utilizado a partir do início do século XX, quando foram inseridos balões nos desenhos com as falas dos personagens. A partir daí, as HQs se tornaram fenômeno em todo o mundo, consolidando o seu consumo entre crianças e jovens, principalmente, com o surgimento dos super-heróis, sobretudo o *Superman* em 1938. Isso marcou o começo da conhecida era de ouro dos gibis.

O sucesso dos quadrinhos está na própria sedução que as imagens têm. Sua leitura muitas vezes pode ser feita inclusive por analfabetos ou até mesmo quando escritas em outro idioma, apenas interpretando a sequência de imagens. Assim, os quadrinhos se constituem uma ferramenta de incentivo à leitura, pois até mesmo pessoas não afeiçoadas à leitura de obras densas, são leitores de gibis, por sua ordem linear e sua linguagem clara e objetiva.

Contudo, as HQs não são inocentes. Elas trazem ideologias inseridas nas histórias e na composição dos personagens. O *Superman*, por exemplo, que surgiu alguns anos após a quebra da bolsa de Nova York, em 1929, não só era um símbolo de esperança para um povo que ainda sofria os efeitos da crise, como também foi utilizado para combater a ideia de Super-Homem disseminada pela Alemanha nazista no período precedente a II Guerra Mundial.

Assim, sabendo da importância das histórias em quadrinhos na sociedade e de sua sedução em crianças e jovens, esta análise busca influenciar no aprimoramento da formação crítica dos leitores por meio do estudo do gênero “Histórias em quadrinhos de super-heróis”. Para isso, será apresentado o conceito de herói, super-herói e anti-herói, exemplificados a partir dos personagens *Batman*, *Superman* e O Justiceiro, buscando identificar ideologias presente na caracterização de tais personagens.

CONCEITUANDO HERÓI, SUPER-HERÓI E ANTI-HERÓI

O termo “herói” nas histórias em quadrinhos é utilizado para definir aquele que se diferencia dos demais personagens por seus valores morais e suas ações extraordinárias. Segundo Campbell citado por Paiva “o herói é aquele que deu a vida por algo maior que ele próprio. O herói se sacrifica por algo maior” (Paiva, 2003). Ele se dedica a lutar por uma causa nobre. É dotado de qualidades como força, inteligência e ética. Segue um

código de conduta exemplar e é incorruptível. Liberdade, fraternidade, justiça, coragem, sacrifício etc., são alguns dos ideais dignos que guiam o herói em sua jornada com motivações sempre moralmente e eticamente justas.

A diferença entre Herói e Super-herói é que este possui habilidades incomuns para os humanos, a pesar de que, para muitos teóricos, um personagem não precisa necessariamente possuir poderes sobre-humanos para ser um super-herói. Esses dois termos podem ser considerados sinônimos que definem um personagem altruísta que dedica sua vida *na defesa dos fracos e oprimidos, lutando pela paz e justiça do mundo*. Sobre essa diferenciação, a presente análise concorda com a ideia de Viana citado por Xavier que diz: “... o herói possui habilidades excepcionais, mas humanamente possíveis, enquanto o super-herói possui habilidades sobre-humanas (...) e só pode existir havendo um mundo habitado por esses super-poderosos.” (Xavier, 2008).

O nascimento da definição “super-herói” se confunde com o lançamento das HQs do *Superman*, pois este foi o primeiro herói dotado de habilidades especiais como: super força, velocidade, visão de calor entre outros. Há rumores de que a palavra “super-herói” tenha sido derivada do próprio nome do personagem: super de *Superman*.

Anti-herói, por sua vez, é o termo que define aquele que contraria a concepção do herói tradicional. Ele até pode defender uma causa justa em favor de outros, mas suas intenções ou motivações não são nobres. Agem por motivos muitas vezes egoístas e não seguem um código de conduta. Alguns optam por matar seus inimigos intencionalmente ao contrário dos heróis que não matam. Para os anti-heróis justiça e vingança são palavras que se confundem. Vale ressaltar que anti-herói não é vilão, ele só não possui os mesmo atributos, principalmente éticos, que os heróis.

BATMAN O CAVALIRO DAS TREVAS

Um ser da noite. Como um ser da noite. Ele se move. Ele plana. Suavemente para um homem tão grande. Silencioso. Os pés firmes, os olhos aguçados. Eu sinto suas botas mal tocando a parede. De baixo, é apenas uma sombra... Passando sobre a fachada de um prédio. Ele tem um destino. Ele foi convocado. Mais uma vez. Sim venha. Nós estamos juntos. Está começando de novo. Já começou. Você é o Batman... E eu sou Gotham! (MILLIGAN apud NETO, 1999)

O personagem *Batman* surgiu na década de 30 e sua história passou por algumas alterações durante o século XX, mas em suma, manteve-se fiel a original. Nela, conta-se a

história do jovem *Bruce Wayne*, a identidade secreta do *Batman*, que foi criado por seus pais em um ambiente de amor e afeto. Um dia o jovem observou um uniforme de morcego que seu pai usaria numa festa, mas o valor dessa observação só seria notado alguns anos mais tarde.

Uma noite quando voltava do cinema com seus pais, o jovem *Bruce*, que tinha apenas oito anos de idade, testemunhou seu pais serem assaltados por um homem que assassinou o casal a sangue frio quando seu pai tentou reagir. Órfão, *Bruce Wayne* ficou aos cuidados do mordomo da família *Alfred Pennyworth*.

Bruce fez uma promessa de justiça diante do sepulcro de seus pais, jurando combater todos os criminosos. Nos anos seguintes, ele viajou pelo mundo em busca de treinamento e amadurecimento físico e mental.

Já um pouco mais velho, em sua primeira tentativa de atuar como vigilante, *Bruce* retorna ferido para sua casa. Decepcionado, ele implora ao seu falecido pai que lhe envie um sinal. Neste momento, por coincidência ou destino, um enorme morcego atravessa a vidraça do escritório em que estava. *Bruce* então se recorda da fantasia de morcego que viu quando era criança e, acreditando que os bandidos são supersticiosos, decide confeccionar uma fantasia semelhante, porém absolutamente assustadora. Há outra versão dessa parte da história que diz que *Bruce* caiu em uma caverna quando criança e que muitos morcegos o atacaram, criando assim nele um pavor por morcegos. Então ele decide compartilhar esse medo com seus inimigos criando o uniforme de morcego e se tornando o *Batman*.

A mais famosa história do *Batman* é a série “O Cavaleiro das Trevas”, lançada em 1987. Nela, dez anos após uma aposentadoria voluntária, *Bruce* se vê diante de uma *Gotham City* dominada pelo crime. Os noticiários de TV mostram dezenas de assassinatos e crimes hediondos cometidos por uma gangue que se auto denomina “os mutantes”. A polícia não é capaz de conter os criminosos, então *Bruce* decide retornar a sua vida de vigilante para novamente limpar as ruas de sua Metrópole. Porém, ele já é um homem com mais de cinquenta anos de idade, e sua agilidade não é a mesma de sua juventude. Mesmo assim, *Batman* regressa com muita raiva e combate a gangue com violência e brutalidade, porém, em um embate que vai além do físico, como se pode notar em sua fala: “Esse selvagens não podem ser presos! Eles têm que ser derrotados... humilhados!” (Batman - Miller, 1987). Algumas páginas depois um dos integrantes da gangue declara que “Os mutantes estão mortos! São coisa do passado! Esta é a marca do futuro! *Gotham City*

pertence ao *Batman*!” (MILLER, 1987). Vê-se aqui que a intenção ideológica do herói é humilhar o líder dos mutantes de tal forma que ele não tivesse mais seguidores.

O regresso do *Batman* foi marcado por seus métodos agressivos e violentos na caça aos criminosos. Tudo largamente divulgado pela mídia que não cessava de criar discussões com autoridades em torno dos atos do cavaleiro. Isso causou um alvoroço na população que via a figura do *Batman* como representante do seu levante contra o governo dominador. Para acabar com isso, o presidente americano envia o *Superman*, que nessa história é cegamente submisso ao governo, para tentar parar o *Batman*. Isso marca um fato “épico” para os fãs: o duelo entre *Batman* e o *Superman*.

Para Melo, o Cavaleiro das Trevas não luta somente contra o crime em Gotham, mas também contra o decadente sistema social americano. Assim, *Batman* é combatido pelo governo, representado pela figura do *Superman*.

A aparente dicotomia, bem como o embate entre os Heróis deve ser percebido dentro do contexto do “American Way of Life”, já que ambos defendem-no, porém, com um deles (Super-Homem) representando claramente a posição oficial do governo, apontado pelo *Batman*, como impositor e manipulador; já o Cavaleiro das Trevas representaria o levante do cidadão, sendo ele e não o governo, o sujeito ativo de transformação da realidade. (MELO, 2006)

O “Estilo de Vida Americano” citado por Melo, foi amplamente divulgado no período posterior à Segunda Guerra mundial. Faz referência a um suposto estilo dos americanos de viverem bem. O que está por trás é uma ideia de que esse estilo de vida é superior e de que seja referência para outras sociedades. E por causa dessa ideologia muitas pessoas emigraram para os Estados Unidos na esperança de terem uma vida melhor, isto é, o que chamam de “conquistar o sonho americano”. Tanto o *Batman* quanto o *Superman* são defensores do *American Way of Live*, mas eles seguiram caminhos diferentes.

SUPERMAN

Nascido no fictício planeta *Krypton*, o pequeno *Kal-el* foi colocado em uma espaçonave ainda bebê por seus pais *Jor-el* e Lara e enviado à Terra momentos antes da explosão e destruição daquele mundo. O bebê foi enviado primeiro por proteção de sua vida, e segundo, com a missão de impedir que a Terra tivesse o mesmo destino que seu planeta natal.

A nave aterrisou na cidade de *Smallville*, no *Kansas*, estado dos Estados Unidos da América, onde a criança foi encontrada pelo casal de fazendeiros *Jonathan Kent* e *Marta Kent* que a adotaram e batizaram-lhe com o nome humano *Clark Kent*.

À medida que ia crescendo, o jovem *Clark* foi desenvolvendo habilidades incomuns para os humanos como super força, velocidade, resistência, invulnerabilidade, sopro congelante e super sopro, super audição, poderes extra-sensoriais e visuais, longevidade, capacidade de voar, inteligência e regeneração. Tais habilidades lhe eram concedidas pela exposição à luz do sol.

Ao chegar à fase adulta, Clark vai morar na cidade de Metrópoles onde passou a trabalhar como repórter no jornal *Planeta Diário*. Decidiu então usar seus poderes em prol da paz e justiça do mundo. Adotou um uniforme colante azul e vermelho com um enorme “S” no peito, botas e capa. Assim, pôde aparecer em público sem ser reconhecido. Após sua primeira aparição a repórter Lois Lane, sua futura esposa, o chama por *Superman*.

A primeira história do *Superman* foi publicada em 1938 e consagrou o início da Era de Ouro das HQs. É o super-herói mais importante e popular porque é o marco de diversas peculiaridades como o primeiro herói a possuir uma identidade secreta e o primeiro a ser chamado de super-herói. Só por curiosidade, ele não foi o primeiro super-herói a voar, pois no início ele apenas saltava muito alto. Esse feito ficou por conta de outro super-herói, que se tornaria o principal concorrente do *Superman* nas bancas, chamado de *Shazam*.

Dois grandes fatos históricos contextualizam o surgimento das HQs do *Superman*. O primeiro é a quebra da bolsa de Nova York, em 1929, sendo que nove anos depois a população americana ainda sentia os efeitos da crise econômica. O segundo, e talvez mais importante influenciador do surgimento do super-herói, é a Segunda Guerra Mundial que teve seu início apenas um ano depois, em 1939. Ou seja, as histórias do *Superman* foram lançadas no período pré-guerra, onde já se ouvia os rumores e se conhecia as ideologias disseminadas por *Adolf Hitler*.

Jarcem (2007) afirma que os nazistas se apropriaram de conceitos do filósofo alemão **Friedrich Wilhelm Nietzsche**, inclusive sobre *übermensch*, que traduzida é uma definição próxima de super-homem. Coelho (2006) diz que *Nietzsche* acreditava haver uma maneira do ser humano atingir a perfeição, ou buscá-la física e mentalmente, e que o cristianismo é justamente o oposto de suas ideias.

De acordo com o filósofo prussiano, a humanidade parou de evoluir quando começamos a adotar conceitos como **compaixão**, que não nos deixam permitir que tombem os mais fracos para que os mais fortes se elevem. Nietzsche acusa o cristianismo de ter gerado uma cultura de mal que impede o **progresso** e a **evolução** humana. De acordo com ele, o **poder** é o destino do homem, e a busca por ser o mais forte é natural e respeitável. Esse conceito de maldade criado pelo cristianismo acaba por estigmatizar essa busca de evolução, usando a **culpa** como instrumento de controle. (COELHO, 2006)

Assim, *Hitler* teria usado a filosofia de *Nietzsche* para propagar a superioridade ariana justificando o holocausto em busca de uma única raça superior e evoluída.

O *Superman* é exatamente o contrário do super-homem de *Nietzsche*, pois ele é dotado dos valores do cristianismo que o filósofo tanto desprezava como a compaixão e a humildade. Talvez aí esteja justificada a história de *Clark* ser análoga à de Jesus Cristo, pois, assim como Jesus, ele, filho único, foi enviado à Terra com a missão de ser o salvador da humanidade. Nota-se também como outra referência o nome *Cryptoniano* de *Clark*, *Kal-el*, e de seu pai, *Jor-el*, onde a terminação “el” é usada em vários nomes cristãos significando Deus, como em Emanuel, nome bíblico de Jesus, que significa *Deus conosco*.

O JUSTICEIRO

O Justiceiro foi criado em 1974 e sua composição difere de tudo o que se costuma atribuir a um herói de HQ. A principal diferença é que os outros heróis se preocupam sempre em poupar vidas, mas, para o Justiceiro, os criminosos devem ser mortos para não causarem mais nenhum mal à sociedade. Por isso o termo herói não lhe cabe, trata-se de um anti-herói.

Frank Castle, alte-ego do Justiceiro, decidiu tornar-se vigilante quando sua família foi assassinada por mafiosos ao terem testemunhado um homicídio. *Frank* foi hospitalizado e, ao sair, esperava que a polícia fizesse justiça, o que não aconteceu, pois corruptos do governo ordenaram o arquivamento do caso. Depois ele procurou ajuda da imprensa, porém, mais uma vez, se viu frustrado ao ver seu amigo repórter assassinado. Ele então desistiu de esperar pela justiça.

Perito tático e altamente treinado em combate armado e desarmado, *Frank* utiliza toda sua experiência adquirida em carreira militar para combater os criminosos, utilizando-se de sequestro, tortura e assassinato como forma de punição. O Justiceiro acredita que se um criminoso representa uma ameaça à sociedade o mais justo seria que o mesmo deveria ser privado de sua vida, o que consequentemente protegeria a sociedade. Para ele, injusto seria deixar que uma pessoa perigosa andasse solto pelas ruas ameaçando

a vida das pessoas de bem. Mesmo que eventualmente fosse preso, poderia ser solto e voltar a cometer crimes. *Frank Castle* é procurado pela polícia por seus diversos assassinatos, mas outros super-heróis concordam que a sociedade precisa de um homem como o Justiceiro.

A concepção do Justiceiro faz jus à definição de Carbone para os justiceiros da sociedade, que diz: “O bandido nobre não é um criminoso qualquer, muitas vezes não é sequer considerado um criminoso, faz-se bandido por circunstâncias vividas e por atos de valentia” (Carbone, 2000). Ela defende a ideia que os justiceiros se tornam uma espécie de marginal diferente por meio de uma injustiça e não pela via do crime. E que só matam em legítima defesa ou por “vingança justa”. Vingança e justiça são palavras que se confundem.

Tem-se então, uma ideia de que é possível ao cidadão comum lutar contra criminosos da sociedade, desde que tenha atributos para fazê-lo. A sociedade anseia por um herói que proteja os cidadãos. O Justiceiro seria uma possibilidade de herói de HQ fora da ficção.

A NECESSIDADE DE SE FORMAR LEITORES COMPETENTES NAS ESCOLAS

Para Ferreira, “o saber-ler não se confunde com o saber-codificar, pois o acesso ao código por si só não garante o “mergulho” nas malhas de significado do texto e nem o desenvolvimento da capacidade de ver além do que é visível aos olhos” (Ferreira, 2002). Assim, compreende-se que ler, além de entender os códigos textuais, pois a decodificação não garante a reflexão, é a capacidade de fazer inferências no texto, e a ausência dessa competência é um dos fatores que gera o desinteresse pela leitura na sociedade.

Diante disso, a escola tem a responsabilidade de formar leitores competentes. Entretanto, o ensino da leitura não pode está vinculado a velhos moldes, como na época da industrialização, em que a alfabetização foi implantada com o objetivo, apenas, de “favorecer o acesso dos trabalhadores aos procedimentos e técnicas de leitura e escrita, com vistas ao aperfeiçoamento em massa desta ferramenta de produção para atender às exigências do desenvolvimento do mundo do trabalho” (FERREIRA, 2002). Esse tipo de ensino não leva em consideração a interação social e o desenvolvimento da capacidade de reflexão e de crítica. Para que isso ocorra, é necessário ensinar a leitura a partir de textos

que fazem parte do cotidiano dos alunos, e não por textos isolados e descontextualizados. Isso pressupõe o ensino de Língua Portuguesa por meio de gêneros textuais.

Entretanto, para que esse processo de ensino seja bem sucedido, é necessário que professores e alunos tenham consciência plena da diferença entre tipos e gêneros textuais, uma vez que a errônea definição de sinônimos é muitas vezes utilizada. Marcuschi (2004) faz uso da seguinte definição:

Tipos Textuais	Gêneros Discursivos
Construtos teóricos definidos por propriedades lingüísticas intrínsecas;	Realizações lingüísticas concretas definidas por propriedades sócio-comunicativas;
Constituem seqüências lingüísticas ou seqüência de enunciados no interior dos gêneros e não são textos empíricos;	Constituem textos empiricamente realizados cumprindo funções em situações sociais;
Sua nomeação abrange um conjunto limitado de categorias teóricas determinadas por aspectos léxicos, sintáticos, relações lógicas, tempo verbal;	Sua nomeação abrange um conjunto aberto e praticamente ilimitado de designações concretas e determinadas pelo canal, estilo, conteúdo, composição e função;
Designação teórica dos tipos: narração descrição etc.	Exemplos de gêneros: telefonema, sermão, música, sinopse etc.

A abordagem discursiva, em sala de aula, deve reconhecer os tipos textuais, as características próprias de cada um, o contexto em que são utilizados e as diversidades de gêneros textuais, pois, se a comunicação se dá por meio de textos, os alunos precisam produzi-los e compreendê-los de forma adequada e interativa.

Essa é uma preocupação que aparece nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997): “O domínio da língua tem estreita relação com a possibilidade de plena participação social, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento”. Os PCNs consideram que a escola tem a responsabilidade de desenvolver projetos educativos que permitam aos alunos o acesso ao domínio linguístico

necessário para a interação social e cultural. E essa responsabilidade é ainda maior quando as competências linguísticas dos estudantes forem em menor proporção. Tais competências podem ser amadurecidas na escola por meio da ampliação do conhecimento e do acesso a diferentes textos que fazem parte do cotidiano dos cidadãos, o que levaria o aluno a se tornar capaz de interpretar, criticar, inferir e produzir textos competentes em diversas situações.

A CONTRIBUIÇÃO DAS HQs PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES CRÍTICOS

Muitos críticos têm afirmado que os textos audiovisuais, e também as histórias em quadrinhos, são responsáveis pelo desinteresse pela leitura. Acreditam que eles geram preguiça na hora de ler um texto escrito ou com um conteúdo mais denso. Entretanto, essa ideia é tida como equivocada por alguns autores.

No caso específico do Brasil, há diversos processos que desencadeiam o desinteresse pela leitura, sejam de ordem econômico-social (a parcela mais pobre da população não tem poder aquisitivo para adquirir livros, jornais e revistas), sejam de ordem política (o Estado é responsável pela situação calamitosa, crônica e persistente do ensino público que, além de não incentivar o aluno a criar o hábito da leitura, ainda é ineficiente) (SANTOS, 2001)

No que tange ao incentivo à leitura, Santos diz: “A História em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para a leitura de outras obras” (Santos, 2001). Para ele, as histórias em quadrinhos têm um grande valor no processo que leva a consolidação do hábito e do prazer de ler, pois a experiência de folhear as páginas de uma HQ pode proporcionar o interesse pelo livro impresso, independente do seu teor.

Sobre os benefícios do uso das histórias em quadrinhos na escola, Vergueiro citado por Paiva aponta uma série de vantagens para a educação. Dentre elas destacam-se:

Os estudantes querem ler os quadrinhos - HQs fazem parte do cotidiano de crianças e jovens e sua leitura é muito popular entre eles. Além de existir uma forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa - entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos. (Paiva, 2001)

Existe um alto nível de informações nos quadrinhos - as revistas de história em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas (...) (Paiva, 2001)

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura - (...) Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e de livros. (Paiva, 2001)

Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes... (Paiva, 2001)

Por esses argumentos se percebe o quanto o autor acredita no valor didático das HQs além de demonstrar a grande aceitação dos gibis entre os jovens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de histórias em quadrinhos na escola pode proporcionar não só o interesse pela leitura, mas também o aprimoramento da leitura crítica. Uma das formas de se alcançar isso é por meio do conhecimento das ideologias presentes na composição dos super-heróis dos gibis, o que despertaria nos estudantes a curiosidade de conhecer o texto por trás do texto em outros gêneros.

Em um contexto escolar de não-leitores, a abordagem didática em torno das ideologias presentes nas HQs é um dos instrumentos de incentivo e prática da leitura crítica. Se professores inserirem em seu planejamento essa aplicação das histórias em quadrinhos, uma grande porcentagem da aceitação da aula já seria atribuída à própria sedução que as histórias possuem. Isso somado ao fascínio de descobrirem que gibi não é coisa só de criança e que suas histórias e personagens não são inocentes contribuiria significativamente ao êxito da aula e alcance do objetivo final.

Entretanto, evidentemente, essa abordagem é apenas uma das muitas maneiras de se incentivar a prática da leitura crítica dos alunos. Também, as histórias em quadrinhos têm muitas outras aplicações didáticas que geram a criação, a pesquisa e a reflexão e podem ser exploradas por professores de todas as disciplinas. Temas das mais variadas áreas podem ser discutidos a partir de uma determinada HQ. Os alunos teriam em mãos um riquíssimo material para debate e reflexão. Tantas são as aplicações didáticas que é muito importante que sejam realizadas mais pesquisas em torno desse assunto, o que por sua vez, não só contribui, de modo expressivo, para a formação do leitor, mas serve, sobretudo, na elaboração de material de apoio para professores em sua prática docente.

Referências Bibliográficas

COELHO, Vitor. *O Übermensch*. Disponível em:
<<http://www.fanboy.com.br/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=105>>.
Acesso em 08 jun. 2010.

- CARBONE, Silvia Maria. *Justiceiros: agentes e vítimas da violência?* Disponível em: <<http://www.pucsp.br/ponto-e-virgula/n3/pdf/16-pv3-silvia.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2010.
- MILLER, Frank. *BATMAN: o cavaleiro das trevas*. São Paulo: Abril Jovem, abr. 1989.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação*. 2ª edição. São Paulo: Moderna, 1997.
- FERREIRA, Sandra Patrícia Ataíde; DIAS, Maria da Graça Bompastor Borges. *A escola e o ensino da leitura*. Psicologia em estudos, Maringá, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/pe/v7n1/v7n1a05.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2010.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. *História, imagem e narrativas*. Nº 5, ano 3, set. 2007.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. SCHENEUWLY, B; DOLZ, J. *Gêneros orais e escritos na escola*. Trad. e org. Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004.
- MELO, S. F. B.; SALIS, A. V. Ideologização e política no quadrinho: Batman – O Cavaleiro das Trevas. *Akrópolis*, v. 14, n. 3 e 4: 147 – 152, 2006.
- NETO, Aquiles Jorge; ANDRADE, Leonardo A. *Opera Gotham*. Disponível em: <<http://www.ies.ufscar.br/leoandrade/uploads/Docs/RPGs/CGotham.pdf>>. Acesso em: 03 Jun. 2010.
- PAIVA, Fábio da Silva. *Histórias em quadrinhos e a influência na educação dos leitores: os exemplos de Batman e Superman*. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <http://www.alb.com.br/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_2676.pdf> Acesso em: 17 abr. 2010.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. *Aplicações das histórias em quadrinhos*. Comunicação & Educação, São Paulo, 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>>. Acesso em: 17 abr. 2010.
- SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa*. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: 1997.
- XAVIER, Raphael Chagas. *Para o alto e avante! – as adaptações de super-heróis dos quadrinhos para o cinema*. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/expocom/EX9-0792-1.pdf> . Acesso em 17 abr. 2010.